

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 2 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2009/2010**

(Penelitian Tindakan Kelas)



SKRIPSI

Oleh:

SRI YARSI ASTUTI
K 7406145

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 2 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2009/2010**

(Penelitian Tindakan Kelas)

Oleh:

**SRI YARSI ASTUTI
K 7406145**

Skripsi

**Ditulis dan Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi
Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 7 Juli 2010

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Wahyu Adi, M. Pd.

NIP. 19630520 198903 1 005

Sri Sumaryati, S. Pd., M. Pd.

NIP. 19691229 200501 2 001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Kamis

Tanggal : 29 Juli 2010

Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Sukirman, M. M.

Sekretaris : Laili Faiza Ulfa, S. E., M. M.

Anggota I : Drs. Wahyu Adi, M. Pd.

Anggota II : Sri Sumaryati, S. Pd., M. Pd.

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan,

Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M. Pd.

NIP. 19600727 198702 1 001

REVISI

Skripsi ini telah direvisi sesuai arahan dan anjuran Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang

Tanda tangan

Ketua : Drs. Sukirman, M. M. (.....)

Sekretaris : Laili Faiza Ulfa, S. E., M. M. (.....)

Anggota I : Drs. Wahyu Adi, M. Pd. (.....)

Anggota II : Sri Sumaryati, S. Pd., M. Pd. (.....)

ABSTRAK

Sri Yarsi Astuti. K 7406145. **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 2 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2009/2010.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juli 2010.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi pada kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta tahun ajaran 2009/2010

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus di mana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan; dan (4) refleksi tindakan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010 sebanyak 38 siswa dengan komposisi 19 laki-laki dan 19 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama dengan guru mata pelajaran akuntansi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi dan teknik evaluasi berupa tes.

Hasil penelitian ini yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Hal tersebut didukung oleh fakta-fakta sebagai berikut: (1) Prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 75% dan meningkat menjadi 89,19% pada siklus II; (2) Keaktifan siswa selama apersepsi pada siklus I sebesar 52,63% dan meningkat menjadi 63,16% pada siklus II; (3) Keaktifan selama pembelajaran pada siklus I sebesar 73,68% dan meningkat menjadi 84,21% pada siklus II; (4) Keaktifan/peran siswa dalam kelompok sebesar 71,05% pada siklus I dan meningkat menjadi 81,59% pada siklus II.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif tipe TGT, prestasi belajar, akuntansi

MOTTO

*Tak semua yang dapat dihitung, diperhitungkan, dan tak semua yang
diperhitungkan, dapat dihitung.*

(Albert Einstein)

What we do in life, echoes in eternity.
(Apa yang kita lakukan dalam kehidupan, akan tercermin dalam keabadian)

(Andrea Hirata)

Sukses tak akan diraih tanpa pengorbanan.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan

Kepada:

✚ *Ibu dan Bapak tercinta yang selalu
memberikan kasih sayangnya*

✚ *My little sister Endrayani Utami and my
little brother Arief Nugroho*

✚ *Pakde Sabar dan keluarga*

✚ *Tofan Setyo Prabowo , Sahabatku: Nur,
Elise, Tutut, Ratih, Yovano, Arif, dan Sigit
yang selalu ada dalam suka maupun duka*

✚ *Rekan-rekan P. Akuntansi*

✚ *Almamater*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS).

Selama penulisan skripsi ini tentunya tidak luput dari berbagai hambatan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan FKIP UNS, yang telah memberikan Surat Keputusan tentang Ijin Menyusun Skripsi dan Ijin Research.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP UNS, yang telah menyetujui permohonan Ijin Menyusun Skripsi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Akuntansi Jurusan P. IPS UNS, yang telah memberikan ijin penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Wahyu Adi, M. Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan kepada penulis.
5. Sri Sumaryati, S. Pd., M. Pd. selaku pembimbing II yang senantiasa mendorong penulis untuk segera menyelesaikan skripsi, mengarahkan, dan memberikan nasihat kepada penulis.
6. Tim Penguji Skripsi yang telah menguji hasil penelitian penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan selama peneliti menempuh kuliah.
8. Drs. Sukardjo, M.A. selaku Kepala SMA Negeri 2 Surakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
9. Dra. Th. A. Dwi Nurani selaku guru akuntansi yang telah membimbing dalam belajar mengajar sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.

10. Ibu dan Bapak tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan nasehat kepada penulis.
11. Adik-adikku tersayang Endrayani Utami dan Arief Nugroho, *we will never ending*.
12. Pakde dan Bude Sabar, Mbak Wahyu, Mbak Rini, Mas Prang, Mas Pras, Mas Tono, Mas Ipung dan Dirgan yang selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk selalu optimis dalam menjalani hidup.
13. Tofan Setyo Prabowo terimakasih atas dukungan dan semangatnya.
14. Sahabat-sahabatku : Tutut, Nur, Elis, Ratih, Yovano, Arif dan Sigit yang selalu ada dalam suka maupun duka.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sebagai bekal bagi tugas-tugas mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dunia pendidikan dan berbagai pihak yang berkepentingan.

Surakarta, Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN REVISI	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian	30
B. Subjek Penelitian	31

	C. Metode Penelitian	31
	D. Teknik Pengumpulan Data	33
	E. Prosedur Penelitian	34
	F. Proses Penelitian	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
	B. Identifikasi Masalah Pembelajaran Akuntansi Pada Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta	44
	C. Deskripsi Hasil Penelitian	46
	D. Pembahasan	61
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	67
	A. Simpulan	67
	B. Implikasi	68
	C. Saran	69
	DAFTAR PUSTAKA	70
	LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain	22
2. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain	22
3. Perhitungan Poin Permainan Untuk Dua Pemain	22
4. Kriteria Penghargaan Kelompok	23
5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	30
6. Indikator Ketercapaian	36
7. Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I	62
8. Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus II	64
9. Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Kerangka Pemikiran Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	29
2. Siklus PTK.....	33
3. Grafik Tingkat Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I	53
4. Grafik Tingkat Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus II	60
5. Grafik Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Observasi Awal Penelitian Tindakan Kelas	72
2. Siklus I Penelitian Tindakan Kelas	83
3. Siklus II Penelitian Tindakan Kelas	113
4. Foto Penelitian	141
5. Surat Izin Penyusunan Skripsi	146
6. Surat Keputusan Dekan FKIP	147
7. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan bagi manusia merupakan suatu proses menemukan, menjadi dan mengembangkan diri sendiri dalam keseluruhan dimensi kepribadian. Salah satu aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan formal dilakukan secara terstruktur, dengan cara tersebut diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang menyentuh seluruh aspek dan sektor kehidupan.

Proses belajar mengajar yang baik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, dalam pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan/kondisi belajar yang baik. Sistem lingkungan yang baik terdiri dari komponen-komponen pendukung antara lain tujuan belajar yang akan dicapai, bahan pengajaran yang digunakan dalam mencapai tujuan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta memiliki hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan dan sarana/prasarana yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pada proses belajar mengajar saling terkait satu dengan yang lainnya. Belajar-mengajar dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif, dalam hal ini siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar, dengan demikian siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai oleh prestasi belajar siswa yang tinggi serta adanya perubahan tingkah laku siswa setelah menerima materi.

Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, antara lain adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan

faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, yaitu motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ekstern yang sangat mempengaruhi prestasi siswa adalah guru. Model serta metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sangat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Pemilihan metode yang tepat dalam menyampaikan materi dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif telah banyak diterapkan oleh guru, pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2008: 35). Pemilihan metode dalam pembelajaran kooperatif menjadi salah satu hal yang penting karena tidak semua metode dalam model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menerima pelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2009: 165). Metode pembelajaran TGT ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi kedalam satu kelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan siswa berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik.

Mata pelajaran akuntansi pada kompetensi dasar penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa merupakan materi pelajaran yang membutuhkan ketelitian serta kecermatan dalam mempelajarinya. Pada mata pelajaran ini guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi dengan baik, akan tetapi guru juga dituntut untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam menanggapi materi yang disampaikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat

melibatkan siswa secara aktif dalam pelajaran. Terkait dengan hal tersebut peneliti melakukan observasi pada pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara didapatkan beberapa permasalahan antara lain bahwa prestasi belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta rendah, hal ini dapat terlihat dari 65,79 % dari 38 siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran akuntansi (batas tuntas/KKM 65). Permasalahan lainnya adalah siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar, permasalahan tersebut timbul karena guru kurang variatif dalam menggunakan metode mengajar. Metode mengajar yang digunakan guru adalah metode konvensional (ceramah bervariasi), beberapa siswa mengatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton tersebut mengakibatkan siswa menjadi jenuh sehingga motivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar rendah. Hal ini dapat terlihat pada hasil observasi awal siswa kelas XI IPS 4 ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa sebesar 44,74 % dari 38 siswa. Kondisi kelas yang cenderung pasif dapat mengakibatkan proses pembelajaran kurang optimal, sehingga perlu diadakan suatu perbaikan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli dan beberapa peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* seperti yang terangkum dalam Slavin (2009: 167) memiliki peran yang besar dalam menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan prestasi siswa. Begitu pula dengan kondisi yang terjadi pada SMA Negeri 2 Surakarta khususnya kelas XI IPS 4, diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran akuntansi dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga peneliti memilih judul **"Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* Dalam Meningkatkan Prestasi**

**Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2
Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010.”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya prestasi siswa pada mata pelajaran akuntansi mencerminkan proses pembelajaran yang kurang optimal.
2. Kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas menyebabkan guru kesulitan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi.
3. Penggunaan metode yang monoton oleh guru dalam penyampaian materi akuntansi menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Siswa kurang memanfaatkan waktu untuk bertanya tentang kesulitan mereka dalam memahami pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah yang akan menjadi sasaran penelitian yaitu :

1. Pengertian belajar yaitu suatu kegiatan (proses) yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
2. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Prestasi belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa yang dicapai melalui proses belajar mengajar berupa nilai test dan keaktifan siswa, khususnya pada mata pelajaran akuntansi dengan kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, peneliti dapat menarik suatu rumusan masalah yaitu ”Apakah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi pada kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta tahun ajaran 2009/2010 ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif atau tidak dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi pada kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta tahun ajaran 2009/2010.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* atau model pembelajaran lain dengan baik sebagai variasi dari model pembelajaran yang biasa digunakan.

b. Bagi siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari akuntansi serta lebih aktif dalam mengikuti proses

pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan yang besar bagi sekolah tempat penelitian berlangsung maupun sekolah lain untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya inovasi dalam penyampaian materi pelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Pendidikan

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan keseluruhan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif dalam masyarakat di tempat hidupnya. Berdasarkan hal tersebut pendidikan adalah komponen yang penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, karena dengan pendidikan manusia memperoleh suatu bekal berupa pengetahuan dan nilai-nilai untuk bertahan hidup.

Pentingnya pendidikan bagi kehidupan masyarakat menjadikan pendidikan sebagai suatu hal yang wajib untuk diselenggarakan dalam suatu negara. Setiap negara akan menyatakan tujuan pendidikan sesuai dengan nilai-nilai kehidupan yang sedang diperjuangkan untuk kemajuan bangsa. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan menurut Wiji Suwarno (2006: 22) mengandung pembinaan kepribadian, pengembangan kemampuan, atau potensi yang perlu dikembangkan, peningkatan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, serta tujuan ke arah mana peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya seoptimal mungkin.

Ngalim Purwanto (2000: 10) menyebutkan bahwa pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.

Berdasarkan beberapa pengertian pendidikan tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang (pendidik) dalam mentransformasikan pengetahuan serta nilai-nilai kepada anak didik untuk mencapai suatu tujuan hidupnya melalui suatu proses pembelajaran. Pendidikan juga sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh suatu bangsa dalam memberikan peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan yang diselenggarakan secara formal.

b. Komponen Pendidikan

Pendidikan sebagai suatu rangkaian proses transformasi pengetahuan dan nilai-nilai tentunya tidak terlepas dari beberapa komponen yang sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya pendidikan. Komponen pendidikan adalah hal yang berkaitan dengan jalannya proses pendidikan. Komponen-komponen dalam pendidikan merupakan suatu kesatuan yang utuh, sehingga tiap komponen tidak dapat berjalan sendiri tanpa komponen lainnya. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila tiap komponen dalam pendidikan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Terdapat beberapa komponen/unsur-unsur pendidikan menurut Tirtahardja, dkk (2005: 51):

Subjek yang dibimbing (peserta didik), orang yang membimbing (pendidik), interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi edukatif), ke arah mana bimbingan ditujukan (tujuan pendidikan), pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan), cara yang digunakan dalam bimbingan (alat dan metode), dan tempat dimana peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan).

Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah manusia yang belum dewasa yang memerlukan bimbingan dan pengarahan untuk mengembangkan potensi mereka agar mencapai derajat kesusilaan. Peserta didik menurut sifatnya adalah makhluk yang dapat dididik, karena mereka mempunyai bakat dan disposisi-disposisi yang memungkinkan untuk diberi pendidikan.

Pendidik merupakan orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi, dengan kata lain pendidik adalah orang yang lebih dewasa yang mampu membawa peserta didik ke arah kedewasaan. Wiji Suwarno (2006: 37) mengemukakan bahwa secara akademis, pendidik adalah tenaga kependidikan, yakni anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas.

Seorang pendidik harus mempunyai keahlian untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan benar. Hubungan timbal balik yang dialami oleh peserta didik dan pendidik adalah interaksi edukatif.

Tujuan pendidikan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh kegiatan pendidikan. Menurut Wiji Suwarno (2006: 33-34) tujuan pendidikan dibagi menjadi tujuan nasional, institusional, kurikuler, dan instruksional.

Tujuan nasional adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh suatu bangsa, tujuan institusional adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh suatu lembaga pendidikan, tujuan kurikuler adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh suatu mata pelajaran tertentu, dan tujuan instruksional adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh pokok atau sub-pokok bahasan tertentu.

Materi pendidikan merupakan suatu bahasan tertentu yang digunakan oleh pendidik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Materi pendidikan harus berisi tentang segala sesuatu yang berguna untuk peserta didik dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Alat pendidikan adalah hal yang tidak hanya membuat kondisi-kondisi yang memungkinkan terlaksananya pekerjaan mendidik, tetapi juga sebagai perbuatan atau situasi yang membantu pencapaian tujuan pendidikan. Lingkungan pendidikan adalah lingkungan yang melingkupi terjadinya proses pendidikan. Lingkungan pendidikan meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

2. Hakekat Belajar Mengajar

Salah satu kegiatan yang paling utama dalam pendidikan adalah interaksi edukatif atau proses belajar mengajar. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila proses belajar mengajar yang terjadi pada peserta didik dan pendidik berjalan dengan baik. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik, sedangkan mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam membimbing peserta didik menuju arah kedewasaan.

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang penting dalam dunia pendidikan, yang berarti berhasil tidaknya pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku, baik potensial maupun aktual. Kegiatan belajar menitikberatkan pada peserta didik sebagai pelaku kegiatan tersebut.

Para ahli mendefinisikan pengertian belajar menurut sudut pandang masing-masing. Muhibbin Syah (2004: 90) berpendapat bahwa belajar adalah salah satu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut Gino (1996: 31), belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.

Secara sederhana didefinisikan bahwa "Belajar ialah aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitar meskipun perubahan yang terjadi relatif permanen pada aspek psikologis" (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 2).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai pengertian belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan perilaku aktif peserta didik untuk menuju perubahan berupa pemahaman materi yang hasilnya diwujudkan dalam prestasi belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Setiap kegiatan tentunya terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi suatu kegiatan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan atau tidak. Begitu pula dengan proses belajar, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya jalannya proses belajar. Faktor-faktor tersebut dapat datang dari dalam diri peserta didik itu sendiri maupun dari luar diri peserta didik. Faktor-faktor tersebut mempunyai pengaruh besar terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar antara lain (Soemanto, 2006: 113-121), faktor stimuli belajar, faktor metode belajar dan faktor-individual. Faktor stimuli belajar yang dimaksud adalah segala hal di luar individu yang merangsang individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimuli mencakup materi, penegasan, serta suasana eksternal yang harus diterima atau dipelajari oleh peserta didik. Faktor metode belajar adalah metode mengajar yang dipakai oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Faktor individual mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap peserta didik. Faktor individual menyangkut kematangan, usia, perbedaan jenis kelamin, pengalaman yang diperoleh sebelumnya, kapasitas mental, kesehatan jasmani maupun rohani, serta motivasi.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain faktor intern (faktor yang berada di dalam diri siswa), dan faktor ekstern (faktor yang berada di luar diri siswa). Sehingga apabila faktor-faktor tersebut berdampak positif bagi peserta didik maka tujuan pembelajaran akan dapat tercapai.

c. Mengajar

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan suatu kesatuan yang utuh dalam pendidikan. Kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Mengajar berarti memberikan transformasi pengetahuan dan nilai oleh pendidik kepada peserta didik.

Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil dalam Sugiyanto (2008: 7) adalah membantu siswa memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai, cara

berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar bagaimana belajar. Mengajar tentunya mempunyai batasan-batasan tertentu yang memudahkan pendidik menciptakan kondisi belajar. Menurut Hasibuan dalam Gino (1996: 31) memberikan batasan mengajar, adalah menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan, materi yang diajarkan, guru dan siswa, jenis kegiatan, serta sarana dan prasarana belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam membuat peserta didik belajar. Usaha-usaha tersebut direncanakan sedemikian rupa oleh pendidik sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik.

3. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran tidak hanya merupakan suatu proses peserta didik menerima pengetahuan yang diberikan oleh pendidik, akan tetapi juga merupakan suatu proses pendidik belajar dalam menyampaikan materi agar dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Pada pembelajaran terdapat dua komponen pendidikan yang saling berinteraksi untuk belajar. Peserta didik belajar menerima materi yang disampaikan oleh pendidik, sedangkan pendidik belajar menyampaikan materi dengan baik agar mudah diterima oleh peserta didik. Sehingga pendidik mempunyai dua peran yaitu sebagai orang yang mendidik peserta didik dan sebagai orang yang belajar dalam menyampaikan materi (pebelajar/peserta didik).

Pengertian pembelajaran menurut Gino (1996: 33) adalah suatu usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Bruner dalam Asri Budiningsih (2005: 17) mengemukakan bahwa teori pembelajaran adalah prespektif. Prespektif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal. Teori pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi hal belajar, atau upaya mengontrol variabel-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar dapat memudahkan belajar.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa, yang berarti proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar. Siswa dalam kondisi belajar dapat diamati dan dicermati melalui indikator aktivitas yang dilakukan, yaitu perhatian fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentasi, diskusi, mencoba, menduga, atau menemukan.

b. Efektivitas Pembelajaran

Kriteria utama suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil adalah dengan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses untuk mencapai tujuan tersebut harus memperhatikan beberapa faktor, salah satunya adalah efektivitas dalam pembelajaran.

Efektif berkenaan dengan jalan, upaya, teknik, strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara tepat dan cepat (Nana Sudjana, 1995: 59). Sedangkan menurut Hartutik (2006: 8), "Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, adanya partisipasi aktif dari anggota".

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana/fasilitas memadai, materi dan metode *affordable*, guru profesional. Keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar, melainkan ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama,

partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada penggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

Kriteria keefektifan mengacu pada (Nurgana, 1985: 63):

- 1) Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai ≥ 65 dalam peningkatan prestasi belajar.
- 2) Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (*gain* yang signifikan).
- 3) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Serta siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang efektivitas pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu usaha atau strategi yang melibatkan seluruh komponen pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya secara tepat. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan belajar peserta didik dapat mencapai 75% dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3. Pembelajaran Kooperatif **Tipe Teams Games Tournament (TGT)**

a. Pengertian dan Jenis Model Pembelajaran

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dalam pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor internal (diri peserta didik itu sendiri) dan faktor eksternal (pendidik, lingkungan sekolah, kurikulum, dll). Salah satu faktor utama yang mempengaruhi adalah penyampaian materi oleh pendidik. Pendidik dituntut untuk mengajarkan materi sehingga dapat dengan mudah

dipahami oleh peserta didik. Penyampaian materi agar dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik adalah dengan menentukan model, pendekatan, strategi, metode, teknik, serta taktik yang sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Dalam dunia pendidikan perlu dibedakan antara pengertian pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran serta model pembelajaran. Pendekatan pembelajaran diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Kemp dalam Wina Senjaya (2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi merupakan *“a plan of operation achieving something”* sedangkan metode adalah *“a way in achieving something”* (Wina Senjaya, 2008). Sehingga dapat diartikan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Teknik merupakan suatu kiat, siasat, atau penemuan yang digunakan untuk menyelesaikan serta menyempurnakan suatu tujuan langsung (Iskandarwassid, 2008: 68). Sehingga teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Taktik pembelajaran merupakan gaya seorang pendidik dalam menggunakan metode pembelajaran atau teknik tertentu yang bersifat individual. Salah satu komponen yang mempunyai peran dalam pendidikan adalah model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan dan pemilihan model pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu pendidikan. Model pembelajaran yang sesuai akan membantu siswa mencapai kemampuan secara optimal.

Pengertian model pembelajaran menurut Winantaputra dalam Sugiyanto (2008: 7) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran dalam pendidikan memiliki beberapa jenis antara lain (Sugiyanto, 2008: 9-15):

- 1) Model pembelajaran kontekstual
Merupakan model pembelajaran yang mendorong guru untuk dihubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa.
- 2) Model pembelajaran kooperatif
Merupakan suatu model pembelajaran yang menciptakan interaksi asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama siswa.
- 3) Model pembelajaran quantum
Model pembelajaran yang merupakan gabungan dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman neurologi/neurolinguistik.
- 4) Model pembelajaran terpadu
Model pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema.
- 5) Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)
Model pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada apa yang dikerjakan siswa tetapi pada apa yang siswa pikirkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang melatari metode pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan suatu rancangan/rencana pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran. Teknik pembelajaran ialah suatu cara untuk mengimplementasikan metode secara spesifik, taktik pembelajaran merupakan gaya personal pendidik dalam menggunakan metode atau teknik dalam pembelajaran, sedangkan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjadi suatu bingkai/bungkus dari penerapan pendekatan, metode maupun teknik pembelajaran. model pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain model pembelajaran

kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran quantum, model pembelajaran terpadu serta model pembelajaran berbasis masalah.

b. Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan kerja sama tim dalam menerima materi pelajaran. Slavin (2009: 4) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2008:15).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil yang saling bekerjasama untuk menyelesaikan suatu masalah (tugas) untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran kooperatif menurut beberapa ahli memiliki suatu karakteristik/ ciri-ciri antara lain :

- 1) Bennet dalam Isjoni (2009: 41) menyatakan ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif :
 - a) *Positive interdependence*, hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama diantara anggota kelompok.
 - b) *Interaction face to face*, interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara.
 - c) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.
 - d) Membutuhkan keluwasan.
 - e) Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).
- 2) Menurut Anita Lie (2010: 31) unsur-unsur pembelajaran kooperatif antara lain:
 - a) Saling ketergantungan positif antara guru dengan peserta didik.
 - b) Interaksi tatap muka.

- c) Akuntabilitas individual.
- d) Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ ciri-ciri dalam pembelajaran kooperatif adalah ketergantungan positif antar peserta didik, interaksi tatap muka (interaksi edukatif), tanggung jawab pribadi terhadap kelompok serta keterampilan dalam berkomunikasi dalam kelompok. Sehingga pembelajaran kooperatif menekankan pada pencapaian prestasi oleh suatu kelompok.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode antara lain sebagai berikut (Slavin, 2009:11-25):

- 1) *Student Team Achievement Division (STAD)*
- 2) *Teams Games Tournament (TGT)*
- 3) *Jigsaw II*
- 4) *Team Accelerated Instruction (TAI)*
- 5) *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*
- 6) *Group Investigation*
- 7) *Learning Together*
- 8) *Complex Instruction*
- 9) *Strukture Dyadic Methods*

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode dalam pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada peran kelompok dalam memecahkan masalah suatu materi pelajaran. Sehingga dalam suatu kelompok peserta didik bekerjasama serta bertukar pendapat mengenai materi yang dipelajari untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam mata pelajaran tertentu.

c. **Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)**

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Dalam pembelajaran ini guru menyajikan materi yang akan disampaikan dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) kepada setiap kelompok.

Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Menurut Slavin (2009: 166-167) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri - ciri sebagai berikut:

1) Siswa Bekerja Dalam Kelompok-kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu

antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Langkah pertama adalah setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-

kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

3) Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi & terendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor bawah	20	20	20	20	20	30	40	30

(Sumber : Slavin, 2009: 175)

Tabel 2. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60	50	60	40
Peraih skor tengah	40	50	30	40
Peraih skor rendah	20	20	30	40

(Sumber : Slavin, 2009: 175)

Tabel 3. Perhitungan Poin Permainan Untuk Dua Pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60	40
Peraih skor tengah	20	40

(Sumber : Slavin, 2009: 175)

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

- 1) Mengajar (*teach*)
Mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.
- 2) Belajar Kelompok (*team study*)
Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.
- 3) Permainan (*game tournament*)
Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.
- 4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)
Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

(Sumber: Slavin, 2009: 175)

4. Prestasi Belajar Ekonomi/Akuntansi

a. Pengertian Prestasi

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Saifuddin Azwar (2002: 13) menyatakan "Prestasi adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar." Sama halnya dengan Nana Syaodih Sumadinata (2004: 102) menyatakan bahwa "Prestasi belajar dapat disebut juga sebagai hasil belajar yang merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dilihat dari perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun ketrampilan motorik."

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar peserta didik berfungsi sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar. Prestasi yang diperoleh peserta didik merupakan suatu indikator apakah peserta didik tersebut dapat menerima dan memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Menurut Abu Ahmadi (1991: 64-67) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi:

- 1) Faktor internal, antara lain :
 - a) Faktor jasmaniah (fisiologis); misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
 - b) Faktor psikologis, terdiri dari :
 - (1) faktor intelektual yang meliputi:
 - (a) faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
 - (b) faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki
 - (2) faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi dan emosi.
 - c) Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) Faktor eksternal, ialah :
 - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - (1) lingkungan keluarga
 - (2) lingkungan sekolah
 - (3) lingkungan masyarakat
 - (4) lingkungan kelompok
 - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
 - d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa).

c. **Prestasi Belajar Akuntansi**

Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu unsur dari mata pelajaran ekonomi. Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran inti pada jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran akuntansi disampaikan pada tingkat SMA khususnya jurusan IPS karena memiliki tujuan memberikan pengetahuan secara sederhana mengenai bagaimana cara mencatat kegiatan yang berhubungan dengan keuangan suatu perusahaan.

Akuntansi merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang proses pencatatan keuangan pada suatu perusahaan dalam memberikan informasi yang berguna bagi penggunanya. Menurut Soemarso S.R. (2004: 7), "Akuntansi keuangan adalah bidang akuntansi yang berhubungan dengan

penyusunan laporan keuangan secara berkala untuk suatu unit ekonomi secara keseluruhan kepada pihak-pihak diluar perusahaan.”

Peserta didik mendapatkan mata pelajaran akuntansi pada jenjang SMA kelas XI jurusan IPS. Salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam mata pelajaran akuntansi kelas XI adalah pembuatan laporan keuangan perusahaan jasa. Dalam kompetensi membuat laporan keuangan perusahaan terdapat beberapa indikator yang harus dicapai oleh peserta didik, antara lain :

- 1) Mampu mendiskripsikan pengertian, kegunaan serta jenis-jenis laporan keuangan.
- 2) Mampu menyusun laporan laba rugi.
- 3) Mampu menyusun laporan perubahan modal
- 4) Mampu menyusun laporan neraca.

Berdasarkan indikator tersebut peserta didik dapat dikatakan tuntas dalam kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa apabila mampu memenuhi indikator tersebut. Sehingga prestasi belajar akuntansi pada kompetensi tersebut diukur dari tingkat prestasi yang dicapai peserta didik dalam mengerjakan test maupun tugas, serta tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penilaian keaktifan pada mata pelajaran akuntansi. Kriteria ketuntasan belajar minimal peserta didik yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran akuntansi adalah 65, maka peserta didik yang mendapat nilai 65 ke atas pada mata pelajaran tersebut dapat dikatakan telah tuntas dalam menempuh kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.

B. Penelitian Yang Relevan

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun penelitian yang relevan adalah:

1. Nina Nuroniah (2008), Implementansi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Siswa SMA

Islam I Surakarta Pada Materi Struktur Atom Dan Sistem Periodik. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi pokok struktur atom dan sistem periodik.

2. Ari Wulandari (2008), Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa (Studi Pada Siswa Kelas VIIIF Semester Ganjil SMPN 10 Bandar Lampung TP 2008/2009). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VIIIF SMP Negeri 10 Bandar Lampung.

Persamaan antara hasil penelitian yang relevan dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah upaya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat dilihat bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran akuntansi pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada subjek penelitian yang berbeda dan pada materi pelajaran yang berbeda pula.

C. Kerangka Berfikir

Dalam menjalankan tugasnya, secara ideal guru merupakan agen pembaharuan. Sebagai agen pembaharuan, guru diharapkan selalu melakukan langkah-langkah inovatif berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukannya. Adanya penggunaan metode yang tepat oleh guru dalam pembelajaran sangat mendukung program peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah yang muaranya adalah peningkatan prestasi siswa.

Salah satu alternatif peningkatan prestasi pembelajaran yaitu menekankan pendidikan kecerdasan akademik dengan menggunakan penerapan teori kognitif. Teori belajar konstruktivis adalah salah satu penerapan teori kognitif. Implikasi teori belajar konstruktivis dalam pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa atau peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya. Melalui diskusi dalam pembelajaran kooperatif akan terjalin komunikasi di mana siswa saling berbagi ide atau pendapat. Melalui diskusi akan terjadi elaborasi kognitif yang baik, sehingga dapat meningkatkan daya nalar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.

Selain itu, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan lingkungan belajar di mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen, untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Siswa melakukan interaksi sosial untuk mempelajari materi yang diberikan kepadanya, dan bertanggung jawab kepada anggota kelompoknya dalam meja turnamen. Sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat diketahui bahwa penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Sehingga peneliti mencoba menerapkan penggunaan metode TGT, sebagai suatu alternatif dari penggunaan metode ceramah bervariasi di SMA Negeri 2 Surakarta pada mata pelajaran akuntansi.

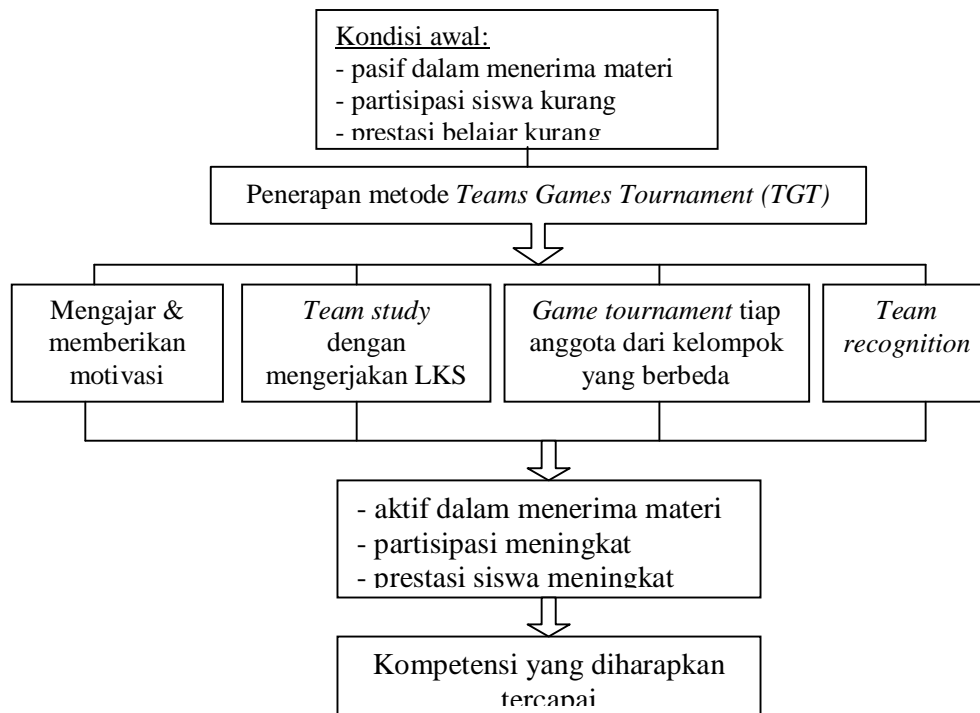
Pemilihan metode TGT pada SMA Negeri 2 Surakarta disebabkan oleh kondisi yang terjadi pada kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta adalah kelas bersifat pasif dalam menerima materi, partisipasi kurang yang mengakibatkan prestasi belajar kurang. Berdasarkan kondisi awal tersebut peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang terdiri dari beberapa langkah yaitu : mengajar dan memberikan motivasi, *team study*

dengan mengerjakan LKS, *game tournament* tiap anggota kelompok yang berbeda, serta adanya *team recognition*.

Penerapan metode tersebut diharapkan dapat memperbaiki kondisi kelas, sehingga kondisi kelas menjadi aktif, partisipasi meningkat sehingga prestasi belajar meningkat, dengan demikian kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai.

Kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :

Kerangka Pemikiran Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik suatu hipotesis (anggapan/dugaan sementara) bahwa, "Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta."

BAB III

METODOLOGI

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Surakarta yang beralamat di Jln. Monginsidi No. 40 Surakarta 57134, khususnya kelas XI IPS 4. alasan pemilihan lokasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa pada kelas XI IPS 4 memiliki suatu masalah, yaitu pasif dalam menerima pelajaran sehingga menyebabkan prestasi belajar yang kurang maksimal.
2. Pada khususnya kelas XI IPS 4 belum pernah diadakan suatu penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran kooperatif, sehingga dapat terhindar dari adanya penelitian yang berulang.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam perencanaan penelitian sampai dengan pelaporan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Keterangan	Tahun 2010						
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Pengajuan judul dan mini proposal							
2	Penyusunan proposal							
3	Ijin penelitian							
4	Perencanaan Tindakan							
5	Implementansi Tindakan Siklus I dan Siklus II							
6	Penyusunan laporan penelitian							

B. Subjek Penelitian

Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SMA Negeri 2 Surakarta kelas XI IPS 4, yang terdiri dari 38 siswa dengan komposisi 19 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

C. Metode Penelitian

Penelitian untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode TGT dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran akuntansi yaitu dengan menggunakan *classroom action research* (penelitian tindakan kelas/PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menerapkan suatu model pembelajaran dalam kelas untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Hopkins dalam Manur Muslich (2009: 8), PTK adalah suatu bentuk kajian yang dilakukan oleh plaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2009: 3) PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam memperbaiki atau meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan suatu model maupun metode pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan suatu materi pelajaran tertentu.

Penelitian ini mempunyai beberapa karakteristik tertentu yang dapat membedakan dengan penelitian yang lain Nurul Zuriah (2006: 72), yaitu:

1. Bersifat situasional kontekstual yang terkait dengan mendiagnosis dan memecahkan masalah dalam konteks tertentu.
2. Menggunakan pendekatan kolaboratif.

3. Bersifat partisipatori, yakni masing-masing anggota tim ikut mengambil bagian dalam pelaksanaan penelitiannya.
4. Bersifat *self evaluative*.
5. Prosedur penelitian bersifat *on the spot* yang didesain untuk menangani masalah konkret yang ada di tempat itu juga.
6. Temuannya diterapkan segera dan perspektif jangka panjang.
7. Memiliki sifat keluwesan dan adaptif.

Penelitian tindakan kelas mempunyai suatu ciri/ karakteristik tertentu yaitu dilaksanakan pada suatu situasi tertentu, dilakukan secara kolaboratif, menekankan partisipasi semua anggota dalam pelaksanaan penelitian serta prosedur penelitian yang fleksibel. Siklus PTK meliputi beberapa tahapan penting, antara lain:

1. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah identifikasi masalah yang terjadi dalam kelas. Identifikasi dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan PTK. Peneliti harus menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2. Pelaksanaan tindakan

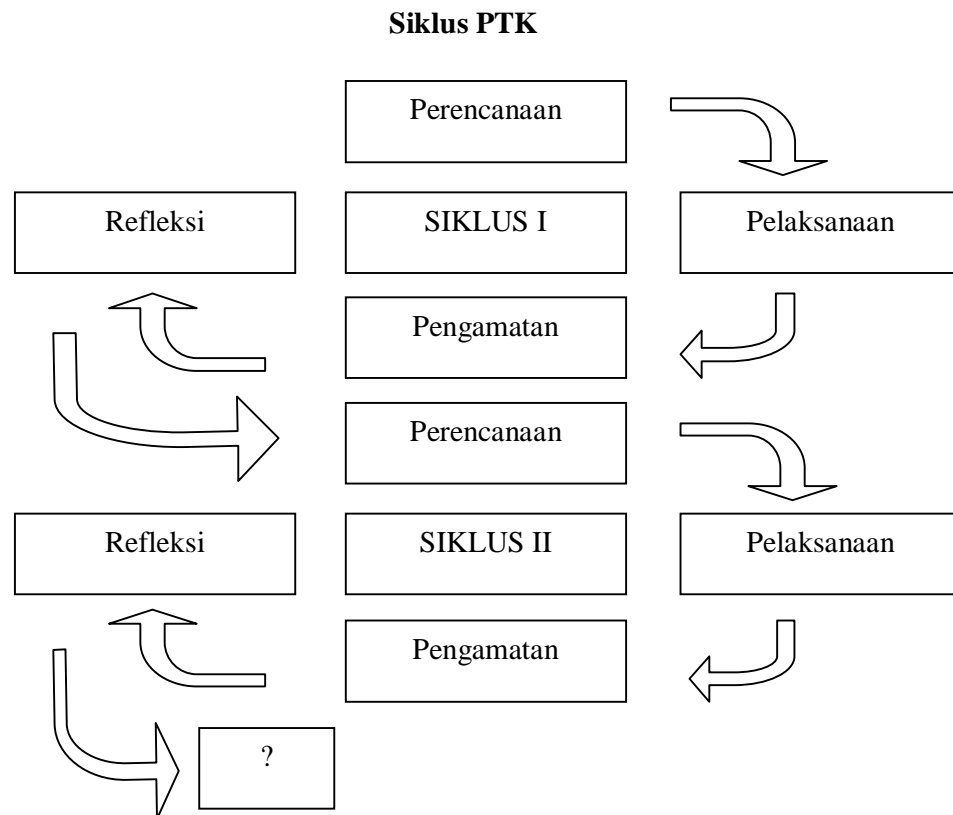
Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan harus sesuai dengan semua hal yang telah disebutkan pada tahap perencanaan.

3. Pengamatan

Pengamatan berkaitan erat dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dalam penelitian dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan terjadi. Semua informasi yang terjadi pada pelaksanaan tindakan harus dicatat dengan akurat, karena informasi tersebut merupakan sumber data sebagai perbaikan untuk siklus berikutnya.

4. Refleksi/evaluasi

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Jika dalam penelitian terjadi beberapa siklus maka dalam refleksi akhir merupakan evaluasi akhir dalam penelitian. Siklus PTK dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sumber : Suharsimi Arikunto, 2008: 16)

Gambar 2. Siklus PTK

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian PTK ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk merekam seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Serta memonitor segala efek dari

suatu *action* secara reflektif. Peneliti melakukan observasi terhadap seluruh kegiatan yang mencakup keaktifan siswa selama apresepasi, keaktifan siswa selama mengikuti pelajaran, peran siswa dalam tugas kelompok serta prestasi belajar siswa yang diukur dari nilai yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali informasi guna memperoleh data terkait dengan aspek-aspek pembelajaran, penentuan tindakan dan respon yang diberikan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran akuntansi serta siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi berupa gambar pada proses belajar mengajar.

4. Teknik Evaluasi/ Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Tes ini berupa *post-test*, *post-test* dilakukan setelah metode TGT diterapkan. *Post-test* digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah penerapan metode TGT.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan suatu langkah-langkah dalam melakukan suatu kegiatan/penelitian. Beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain sebagai berikut:

1. Tahap identifikasi masalah

Tahap ini terdiri dari kegiatan:

- a. Menemukan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran berlangsung
- b. Menganalisis permasalahan yang telah teridentifikasi berdasarkan teori yang relevan

- c. Menyusun bentuk tindakan yang sesuai dengan siklus pertama
 - d. Menyusun alat evaluasi dan lembar pengamatan
2. Tahap penyusunan rencana tindakan
- Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi:
- a. Penyusunan jadwal penelitian tindakan kelas
 - b. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - c. Penyusunan soal tes sebagai bentuk evaluasi

Pada perencanaan tindakan, penelitian akan dilakukan dalam dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi tindakan, dan refleksi terhadap tindakan.

3. Tahap implementasi tindakan

Dalam tahap ini peneliti melakukan hipotesis tindakan, yaitu untuk mengetahui efektivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Tahap ini dilakukan untuk menguji kebenaran melalui tindakan yang telah direncanakan.

4. Tahap pengamatan

Tahap ini peneliti mengadakan pengamatan dari implementasi tindakan yang berlangsung (proses belajar-mengajar). Peneliti merekam semua informasi yang diperlukan sesuai dengan kegiatan yang terjadi.

5. Tahap penyusunan laporan

Pada tahap ini peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.

F. Proses Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menentukan indikator yang ingin dicapai yaitu efektivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta. Kegiatan penelitian berlangsung dengan dua siklus dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas meliputi:

- a. Menyiapkan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Menetapkan indikator ketercapaian.

Tabel 6. Indikator Ketercapaian

Aspek yang diukur	Prosentase	Cara mengukur
Keaktifan siswa selama apresepasi	60%	Diamati saat guru memberikan apresepasi di awal pembelajaran
Keaktifan siswa selama mengikuti pelajaran	70%	Pengamatan dengan menggunakan lembar observasi
Peran siswa dalam tugas kelompok	70%	Pengamatan dengan menggunakan lembar observasi oleh peneliti, dihitung dari jumlah siswa yang aktif dalam kelompok
Ketuntasan belajar (KKM 65)	75%	Dihitung berdasarkan nilai siswa yang mendapatkan nilai 65 keatas.

- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan TGT.
- d. Menyusun catatan hasil refleksi untuk mendokumentasikan penemuan hasil refleksi.
- e. Mempersiapkan lembar kerja siswa.
- f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran (*post-test*).

2. Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan ke dalam dua siklus.

a. Rancangan Siklus I

1) Pendahuluan

- a) Apersepasi
- b) Motivasi
- c) Menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai

- d) Membentuk kelompok secara heterogen

Pembentukan kelompok sesuai dengan tingkat perolehan hasil belajar sebelumnya.

2) Kegiatan inti

- a) Memberikan penjelasan tentang metode TGT dalam proses pembelajaran.
- b) Mempresentasikan informasi tentang materi yang akan dibahas.
- c) Membagikan permasalahan yang akan didiskusikan secara kelompok.
- d) Siswa bekerja secara kelompok, sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk. Guru membimbing selama kegiatan berlangsung.
- e) Mengadakan *game tournament* untuk masing-masing anggota dalam kelompok untuk ditandingkan dengan anggota kelompok lain yang memiliki kriteria yang sama (tingkat prestasi yang sama). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator.

- 3) Guru melakukan evaluasi hasil kerja dan memastikan bahwa seluruh kelompok telah memahami materi yang dibahas.

4) Penutup

- a) Memberikan kesimpulan atas materi yang disampaikan.
- b) Guru memberikan kuis individu.

b. Rancangan Siklus II

1) Pendahuluan

- a) Apersepsi
- b) Motivasi
- c) Menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai
- d) Membentuk kelompok secara heterogen

Kelompok dibentuk berdasarkan nilai yang diperoleh sebelumnya.

2) Kegiatan inti

- a) Mempresentasikan informasi tentang materi yang akan dibahas.
- b) Membagikan permasalahan yang akan didiskusikan secara kelompok.
- c) Siswa bekerja secara kelompok, sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk. Guru membimbing selama kegiatan berlangsung.

- d) Mengadakan game tournament untuk masing-masing anggota dalam kelompok untuk ditandingkan dengan anggota kelompok lain yang memiliki kriteria yang sama (tingkat prestasi yang sama). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator.
- e) Guru melakukan evaluasi hasil kerja dan memastikan bahwa seluruh kelompok telah memahami materi yang dibahas.

3) Penutup

- a) Guru memberikan rangkuman atas apa yang telah didiskusikan dalam pertemuan tersebut.
- b) Pemberian *post-test*.
- c) Pemberian *reward* kepada kelompok.

3. Observasi tindakan

Proses ini dilakukan dengan mengamati aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran akuntansi yang telah direncanakan. Peneliti mencari kelebihan serta kelemahan penggunaan metode TGT dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

4. Refleksi tindakan

Hasil kesimpulan yang diperoleh dari pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung tersebut akan digunakan sebagai perbaikan terhadap siklus tindakan berikutnya yang kemudian ditindaklanjuti dengan perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Surakarta

SMA Negeri 2 Surakarta berdiri pada tanggal 17 Agustus 1951 yang berkedudukan di Margoyudan, Banjarsari, Kota Surakarta. Berdasarkan sejarah berdirinya SMA Negeri 2 Surakarta terbagi atas tiga periode yaitu:

a. Periode Pra Berdirinya SMA Negeri 2 Surakarta

Pada bulan Agustus 1943 (Masa pendudukan Jepang), Mr. Widodo Sastrodingrat sebagai Kepala Bagian Pendidikan Kasunan memprakarsai berdirinya Sekolah Menengah Tinggi setingkat AMS (Algement Middle Baare School). Pada tanggal 3 November 1943 (SK X/II/1943) diresmikan berdirinya SMT Negeri Sala di Manahan dengan nama Koto Chu Gakko (Sekarang SMP Negeri 1 Surakarta) dipimpin Mr. Widodo Sastrodiningrat dan Wakil Pimpinan S. Djajeng Soegianto, kelas dan jumlah siswa terdiri atas Kelas IA (Sosial Budaya) 33 siswa, Kelas I B (Pasti Alam) 34 siswa.

Pada tanggal 1 Agustus 1944, Pimpinan sekolah diserahkan kepada S. Djajeng Soegianto karena Mr. Widodo merangkap sebagai Kepala bagian Pendidikan Kasunan. Pada bulan April 1945, Pimpinan sekolah diserahkan kepada N. Barnawi, karena S. Djajeng Soegianto diangkat sebagai Pimpinan SMP Puteri di Pasar Legi Sala.

Pada bulan Agustus 1945, setelah perang dunia ke-2 dan Indonesia merdeka, SMT Negeri Sala diserahkan kepada Kantor Pendidikan Mangkunegaran dibawah Kantor Barayawiyata. Pada bulan November 1945, SMT Negeri Sala ditutup, karena sebagian besar pelajar berjuang di garis depan. Gedung sekolah dipakai untuk asrama BPI (Barisan Polisi Istimewa) yang anggotanya terdiri dari pelajar-pelajar SMT sendiri. Sedangkan para Guru dan Tenaga Tata Usaha dipekerjakan di Kantor Barayawiyata untuk menterjemahkan Ensiklopedia (16 vol) sesuai bidangnya masing-masing dan tenaga tata usaha membantu Kepala Barayawiyata.

Pada bulan Maret 1946, SMT dibuka kembali dibawah Pimpinan Roespandji Atmo Wirogo. Pada bulan Juni 1946, diselenggarakan Ujian Penghabisan SMT yang pertama, selaku Ketua Roespandji Atmo Wirogo, penulis Soepono dan Santoso.

Pada bulan April 1947, Roespandji Atmo Wirogo diangkat sebagai Pejabat Residen Surakarta, pimpinan sekolah diserahkan kepada R. Soepandam. Pada bulan Juni 1947, diselenggarakan Ujian Penghabisan yang ke-2, selaku Ketua R. Soepandam, Penulis R. Parjatmo. Pelaksanaan Ujian Penghabisan terbagi atas tiga jurusan, yaitu : Jurusan A (Sastra Budaya, Jurusan B (Pasti Alam) dan Jurusan C (Ekonomi). Pada Tanggal 21 Juli 1947, Clash I (Perang mempertahankan kemerdekaan RI) para pelajar berjuang, gedung sekolah dijadikan Markas Angkatan Laut pimpinan Achmad Yadau. Sebagian besar pelajar putri yang tidak berjuang diberi materi pelajaran sekolah bertempat di pendopo rumah R. Parjatmo di Punggawan 10 Sala. Pada bulan September 1947, sekolah dibuka masuk siang (13.30 – 17.30), memakai gedung SMP Negeri II (gedung depan Pura Mangkunegaran), karena gedung sekolah di manahan diserahkan kembali kepada Angkatan Laut.

Pada bulan Juni 1948, diselenggarakan Ujian Penghabisan yang ke-3, selaku Ketua R. Soepandam dan Penulis Tegoeh Gondoatmojo. Pada tanggal 19 Desember 1948 Clash II (Perang mempertahankan kemerdekaan RI), pada pukul 09.00 ada instruksi dari komandan KMK Achmadi (Eks-pelajar SMT Manahan Sala) untuk membakar gedung SMT Manahan. Pada tanggal 20 Desember 1948 gedung tersebut dibakar, tetapi hanya sebagian yang terbakar sehingga kegiatan sekolah terhenti, sebagian besar pelajar dan guru berjuang.

Bulan November 1949, R. Soepandam mendapat perintah dari Menteri P dan K untuk membuka kembali SMA A/B Sala. R. Parjatmo dan Soemitro ditugaskan untuk mencari gedung dan guru, sedangkan Ibu Awal (Seorang Ibu Guru) ditugaskan untuk menyelenggarakan pendaftaran murid-murid. Pada tanggal 15 Desember 1949 (SK No. XX/12/1949), pembukaan dengan resmi SMA Negeri A/B di Margoyudan Sala, terdiri dari SMA Negeri A/B I membuka dua kelas (bagi murid biasa dan masuk pagi) dan SMA Negeri A/B

II membuka dua kelas (Bagi murid bekas pejuang dan masuk siang). Selaku pimpinan R. Soepandam dan Wakil Pimpinan R. Parjatmo dan Roespandji Atmowirogo.

Pada bulan November 1950, atas permohonan dan desakan para pelajar eks-pejuang, maka membuka enam kelas tambahan, pelaksanaan kegiatan belajar dilakukan pada malam hari. Tambahan kelas khusus untuk para pejuang diberi nama Enam Tambahan Kelas Baru. Akhirnya enam kelas baru ini digabungkan dengan SMA Negeri A/B II pada akhir tahun.

b. Periode Berdirinya SMA Negeri 2 Surakarta

Pada tanggal 17 Agustus 1951 tepat pada hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia yang ke-6, SMA Negeri 2 Surakarta berdiri. Pada saat itu dibuka SMA A/B malam dengan nama SMA Negeri I Bagian Malam yang terdiri dari enam kelas.

Pada saat itu di Sala telah berdiri tiga SMA Negeri A/B dibawah satu kepemimpinan, yaitu SMA Negeri I A/B, SMA Negeri II A/B, dan SMA Negeri Bagian Malam, selaku pimpinan R. Soepandam dan wakil pimpinan R. Parjatmo dan Roespandji Atmowigoro. Pada periode ini SMA Negeri Margoyudan mendapat bantuan tenaga pengajar dari Universitas Gadjah Mada, yaitu : Prawoto, Soenardjo, Baiquni.

c. Periode Pasca Berdirinya SMA Negeri 2 Surakarta

Tahun 1952 mulai dirintis belajar menggunakan Laboratorium yang diawali dengan menyediakan Laboratorium kimia dan fisika. Mulai saat itu pula kegiatan sekolah berjalan dengan lancar dan tiap akhir tahun pelajaran bisa meluluskan siswa-siswi dengan hasil yang sangat memuaskan, bahkan kini sebagian besar alumni telah mengambil peran mengabdikan dirinya kepada bangsa dan negara sebagai pemimpin, baik di tingkat daerah yang tersebar di seluruh penjuru tanah air maupun di tingkat pusat.

Pada tanggal 1 Agustus 1956 SMA Negeri I Bagian Malam diubah namanya menjadi SMA Negeri A/B III sekaligus terjadi perubahan nama SMA beserta pimpinannya, yaitu SMA I B dipimpin R. Soepandam, SMA

Negeri II A dipimpin R. Parjatmo dan SMA Negeri III B dipimpin Roespandji Atmowirogo. Tanggal 30 Januari 1967 SMA Negeri III hijrah dari Margoyudan (Jalan Monginsidi 40) ke Jalan Warungmiri 90 sehingga di Margoyudan tinggal SMA Negeri I dan SMA Negeri II Surakarta sampai sekarang.

Demikian riwayat singkat SMA Negeri 2 Surakarta yang merupakan salah satu dari 3 SMA Negeri di Surakarta yang berasal dari satu rumpun, yaitu SMT Manahan kemudian SMT Margoyudan dan akhirnya menjadi 3 yaitu SMA Negeri 1 Surakarta, SMA Negeri 2 Surakarta, dan SMA Negeri 3 Surakarta.

2. Keadaan Lingkungan Belajar

SMA Negeri 2 Surakarta berada di Jalan Monginsidi No. 40 Margoyudan Kecamatan Banjarsari dengan luas tanah 6120 m² berdampingan dengan SMA Negeri 1 Surakarta, secara terperinci dibatasi oleh :

Sebelah Barat	: SD Kristen Margoyudan
Sebelah Timur	: SMA Negeri 1 Surakarta
Sebelah Selatan	: Jalan Raya Margoyudan
Sebelah Utara	: Perumahan Penduduk dan Rel Kereta Api.

Margoyudan dari dulu terkenal dengan lingkungan pendidikan, karena terdapat beberapa sekolah, antara lain SMP Warga, SMA Warga, SMA Kristen, SMA Widya Parama, Universitas Kristen Surakarta, SMIT Tunas Pembangunan, SMP Negeri 4 dan SLTP Kristen 1, serta ASKI.

Jika dilihat dari kondisi di sekitar SMA Negeri 2 Surakarta merupakan tempat pelaksanaan belajar mengajar yang cukup mendukung, apalagi keadaan lingkungan belajar siswa cukup terjamin ketenangan dan keamanannya.

SMA Negeri 2 Surakarta jauh dari kebisingan dan kerawanan yang bisa mengganggu ketenangan belajar. Hanya saja tata ruangan yang terlalu sesak berjejal inilah yang menyebabkan suasana belajar menjadi kurang tenang. Untuk itu pada bulan-bulan akhir tahun 1996 mulai diadakan rehabilitasi. Dengan

dilaksanakannya program ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan taraf kepercayaan masyarakat pada sekolah ini.

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Mampu menjadikan SMA unggulan yang berwawasan IPTEK, seni, olah raga dan IMTAQ. Dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Unggul dalam hal kedisiplinan dan ketertiban.
- 2) Unggul dalam penguasaan perangkat teknologi modern.
- 3) Unggul dalam perolehan NEM.
- 4) Unggul dalam persaingan SPMB.
- 5) Unggul dalam bidang fisika, kimia, biologi dan matematika.
- 6) Unggul dalam penguasaan bahasa Inggris dan bahasa Jerman.
- 7) Unggul dalam kesenian dan olah raga.

b. Misi Sekolah

- 1) Menumbuhkan semangat disiplin tinggi kepada seluruh warga sekolah
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien, sehingga mencapai hasil yang optimal
- 3) Mendorong semangat seluruh warga sekolah untuk lebih berprestasi sesuai minat dan bakatnya
- 4) Membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya agar dapat dikembangkan secara optimal (meliputi bidang agama, bahasa, seni, budaya, olah raga dan ilmu pengetahuan) sehingga memiliki kepercayaan diri yang kuat dan mampu bersaing masuk perguruan tinggi negeri maupun swasta favorit

- 5) Mendorong meningkatkan penghayatan dan pengamalan agama dan budi pekerti luhur dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan persaudaraan yang sejati
- 6) Mendorong dan memfasilitasi segala bentuk kegiatan untuk meningkatkan sumber daya warga sekolah, sehingga lebih dapat meningkatkan kualitas dirinya.
- 7) Membawa warga sekolah kearah perubahan kehidupan masyarakat.

c. Indikator Ketercapaian Visi dan Misi

- 1) Meningkatkan penggunaan laboratorium IPA, Laboratorium Bahasa, dan Laboratorium Komputer.
- 2) Meningkatnya akademis siswa yang ditandai dengan semakin meningkatnya perangkat nilai ujian murni siswa dan kenaikan presentasi siswa yang diterima di PTN dan PTS yang *bonafid*.
- 3) Meningkatnya prestasi non akademis siswa, yang ditandai dengan semakin banyaknya kejuaraan yang diperoleh.
- 4) Meningkatnya prestasi guru dan karyawan dalam karier profesional dan karier jabatan.
- 5) Meningkatnya disiplin siswa dari perhitungan siswa yang tidak tertib dan disiplin adalah 0,915% tiap bulan.

B. Identifikasi Masalah Pembelajaran Akuntansi

Pada Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta

Kegiatan yang pertama kali dilakukan sebelum penelitian dimulai adalah dengan cara mengidentifikasi masalah yang timbul dalam pembelajaran Akuntansi. Proses identifikasi masalah dilakukan dengan observasi awal pada kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang timbul selama pembelajaran akuntansi pada kelas tersebut. Observasi awal dilakukan pada tanggal 18 Januari 2010, hasil dari observasi awal adalah sebagai berikut :

1. Ditinjau dari Segi Siswa

a. Prestasi belajar siswa rendah

Prestasi belajar siswa XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta cenderung kurang/ rendah, hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa dalam mid semester genap ditemukan sebesar 65,79 % dari 38 siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran akuntansi (batas tuntas/KKM 65). Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 9 siswa (Dewi Rina, Prima Ulya, Rozzy Rifa'i, Rezza Risandy, Angka W., Nina Putri, Novena, Dimas Agree dan Nur Istiqomah) diperoleh hasil bahwa semua siswa merasa kurang paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru. Banyaknya siswa yang tidak tuntas menjadikan hambatan guru dalam menyampaikan materi selanjutnya (berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi).

b. Siswa pasif dalam proses belajar mengajar

Berdasarkan hasil observasi masalah yang terjadi pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta adalah kurang aktif atau pasif saat menerima pelajaran akuntansi yang disampaikan oleh guru. Kepasifan ini dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi pelajaran, siswa hanya menerima materi tersebut tanpa menanyakan kesulitan-kesulitan yang mereka alami terhadap materi yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, masalah ini disebabkan karena adanya

kelompok-kelompok yang terbentuk dalam kelas sehingga antar anggota kelompok tidak mempunyai rasa untuk berkompetisi dalam pelajaran, sehingga siswa acuh saat guru menyampaikan materi. Selain itu berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan 9 siswa, terdapat 6 siswa (Dewi Rina, Prima Ulya, Rozzy Rifa'i, Rezza Risandy, Angka W., dan Nina Putri) merasa jenuh ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah bervariasi. Sedangkan 3 siswa lainnya (Novena, Dimas Agree dan Nur Istiqomah) menyukai metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan metode yang monoton dalam penyampaian materi membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran akuntansi yang mengakibatkan siswa pasif dalam proses belajar mengajar.

2. Ditinjau dari Segi Guru

Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru selalu menggunakan metode ceramah bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran akuntansi, penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat mengakibatkan kejenuhan siswa yang nantinya akan menurunkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru diperoleh hasil bahwa guru belum dapat menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dikarenakan guru belum dapat menerapkan metode pembelajaran yang inovatif didalam kelas.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta pada semester genap dengan kompetensi dasar menyusun laporan keuangan pada perusahaan jasa yang terdiri dari laporan laba-rugi, laporan perubahan modal serta laporan neraca. Penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam dua siklus penelitian yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap,

yaitu (1) tahap perencanaan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi tindakan/pengamatan dan (4) tahap analisis dan refleksi tindakan.

1. Siklus I

Penerapan pembelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Sebelum penelitian dimulai hal yang harus dilakukan pertama kali adalah merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Perencanaan tindakan dilakukan pada hari Senin, 22 Maret 2010 di SMA Negeri 2 Surakarta. Peneliti bersama dengan guru mata pelajaran akuntansi mendiskusikan tentang rancangan tindakan yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas pada kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Disepakati bahwa penelitian berlangsung selama dua siklus, siklus I dimulai pada hari Sabtu, 27 Maret 2010. Tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut :

1) Penyusunan skenario pembelajaran akuntansi dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Kompetensi Dasar penyusunan laporan keuangan pada perusahaan jasa, pada siklus I materi yang dipilih adalah menyusun laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal, terdiri dari empat pertemuan, antara lain:

a) Pertemuan pertama

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka, mengabsen siswa, menjelaskan kompetensi dasar yang akan dicapai. Selanjutnya guru menjelaskan tentang metode TGT yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

(2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan membagi siswa ke dalam sembilan kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan prestasi akademik yang berbeda, kemudian guru menyampaikan materi laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal dengan menggunakan metode ceramah bervariasi. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan serta menganggapi materi yang telah disampaikan guru.

(3) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pelajaran serta menginformasikan tentang diskusi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

b) Pertemuan kedua

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka, mengabsen siswa, serta mereview materi yang telah disampaikan pada pertemuan yang lalu.

(2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan meminta siswa bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk sebelumnya, kemudian guru memberikan soal latihan sebagai bahan untuk diskusi kelompok. Guru memastikan bahwa semua anggota kelompok bekerja sama dengan kelompoknya. Setelah itu guru meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.

(3) Kegiatan akhir

Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan *games tournament* pada pertemuan berikutnya.

c) Pertemuan ketiga

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka dan mengabsen siswa.

(2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan membagi siswa ke dalam 12 meja turnamen yang telah disiapkan. Tiap meja turnamen terdiri dari 3-4 siswa dari kelompok yang berbeda, sesuai dengan tingkat prestasinya. Guru memberikan kartu-kartu bernomor, kartu soal, kartu jawaban dan lembar untuk menghitung poin ke semua meja turnamen. Siswa melakukan *games* dengan menjawab soal yang telah dibagikan. Salah satu siswa pada meja turnamen bertindak sebagai pembaca soal dan yang lain sebagai penantang untuk menjawab soal. Guru meminta siswa menghitung poin yang dikumpulkan oleh tiap-tiap siswa ke dalam lembar poin yang telah diberikan. Guru menggeser pemain (siswa) sesuai dengan poin yang diperoleh. Guru meminta siswa mengumpulkan lembar poin *games* yang diberikan untuk dihitung poin untuk diakumulasikan ke dalam nilai kelompok.

(3) Kegiatan akhir

Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan test dengan materi laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal yang diselenggarakan pada pertemuan berikutnya.

d) Pertemuan keempat

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka dan mengabsen siswa.

(2) Kegiatan inti

Guru memberikan soal *post test* untuk siklus pertama, berdasarkan materi yang telah disampaikan pada pertemuan yang lalu.

(3) Kegiatan akhir

Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memiliki poin tertinggi.

- 2) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Penyusunan instrument penelitian yang terdiri dari test dan non test. Instrument test terdiri dari test individu (*post test*). Instrument non test terdiri dari lembar observasi siswa yang digunakan untuk mengamati keaktifan siswa, serta lembar observasi guru yang digunakan untuk mengamati guru dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari 4 pertemuan dengan durasi waktu 6 x 45 menit sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Penelitian dilakukan pada tanggal 27, 30 Maret, 3, dan 6 April 2010 di perpustakaan dan ruang kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Urutan pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan pertama (Sabtu, 27 Maret 2010)

Pada pertemuan pertama guru membuka pelajaran dengan salam pembuka dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Terdapat 8 siswa tidak masuk antara lain : Angka, Bachtiar, Nabel, Ryano, Nico, Nifira, Rani dan Ismail. Setelah mengabsen siswa guru menjelaskan kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru melanjutkan dengan menjelaskan tentang metode TGT, beberapa siswa seperti Dimas, Muh. Rozzy, Elisa, Mayliana dan Fitri menanggapi penjelasan guru tentang metode TGT.

Kegiatan inti dilakukan guru dengan membagi 9 kelompok yang heterogen kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang mereka anggap sulit.

Setelah kegiatan inti selesai guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah disampaikan serta memberikan informasi tentang diskusi yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

2) Pertemuan kedua (Selasa, 30 Maret 2010)

Guru mengabsen siswa sebelum memulai pelajaran, semua siswa hadir dalam mata pelajaran tersebut. Guru mereview materi yang telah disampaikan sebelumnya, beberapa anak antusias dalam menanggapi guru dalam mereview materi.

Guru menempatkan siswa pada kelompok yang telah dibentuk sebelumnya dan memberikan soal sebagai bahan diskusi, soal terdiri dari dua tipe yaitu soal A dan soal B. Tiap kelompok hanya mendapatkan satu soal tipe A atau tipe B. Guru memantau siswa dalam mengerjakan tugas kelompok dan memastikan tiap anggota kelompok memberikan peran terhadap tugas tersebut. Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, kelompok 5 maju untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Beberapa siswa menanggapi kelompok tersebut.

Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan *games tournament*.

3) Pertemuan ketiga (Sabtu, 3 April 2010)

Pada awal kegiatan guru memberikan salam pembuka dan mengabsen siswa, terdapat dua siswa tidak masuk yaitu Muh. Nauval, dan Ramadhan Fuad.

Guru membagi siswa ke dalam 12 meja turnamen, tiap meja turnamen terdapat 3-4 siswa dengan kemampuan akademik yang sama

dari kelompok yang berbeda-beda. Guru menjelaskan tentang cara memainkan *games* dan mencatat poin yang diperoleh tiap-tiap siswa.

Guru memberikan tanda untuk memulai *games* dengan mengatakan "mulai" dan memberikan tanda sebagai akhir dari *games* dengan mengatakan "waktu habis". Kemudian guru meminta siswa menjumlahkan poin-poin yang didapat tiap siswa dan memberikan tanda untuk siswa yang mendapat nilai tertinggi dan terendah dalam tiap-tiap meja turnamen. Kemudian guru memberikan perintah agar tiap siswa yang memiliki nilai tertinggi bergeser ke meja turnamen yang berada didepannya, dan siswa dengan nilai terendah bergeser ke meja turnamen yang berada di belakangnya. Setelah itu guru memberikan tanda untuk memulai kembali *games*. Siswa sangat antusias dalam melakukan *games* ini.

Pada akhir pelajaran guru memberikan tanda untuk mengakhiri *games* dan meminta siswa untuk mengumpulkan lembar poin yang telah mereka isi, serta menginformasikan jalannya *post test*.

4) Pertemuan keempat (Selasa, 6 April 2010)

Sebelum memulai test guru mengabsen siswa, terdapat dua siswa tidak masuk, yaitu Nabel dan Novena.

Guru membagikan soal test kepada setiap siswa. Soal terdiri dari dua tipe yaitu soal A dan B. Test berlangsung selama 45 menit. Guru mengamati jalannya test.

Guru meminta siswa untuk mengumpulkan pekerjaan mereka, kemudian guru memberikan penghargaan kepada kelompok 1 atas poin tertinggi yang telah diperoleh.

c. Observasi Tindakan Siklus I

Peneliti melakukan observasi tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti bertindak sebagai observator/pengamat, sedangkan guru bertindak sebagai pengajar. Peneliti mengamati proses pembelajaran akuntansi dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT)

di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Peneliti menempati bangku paling belakang dalam kelas tersebut untuk melengkapi lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya dan sesekali berkeliling untuk mengamati dengan baik jalannya pembelajaran.

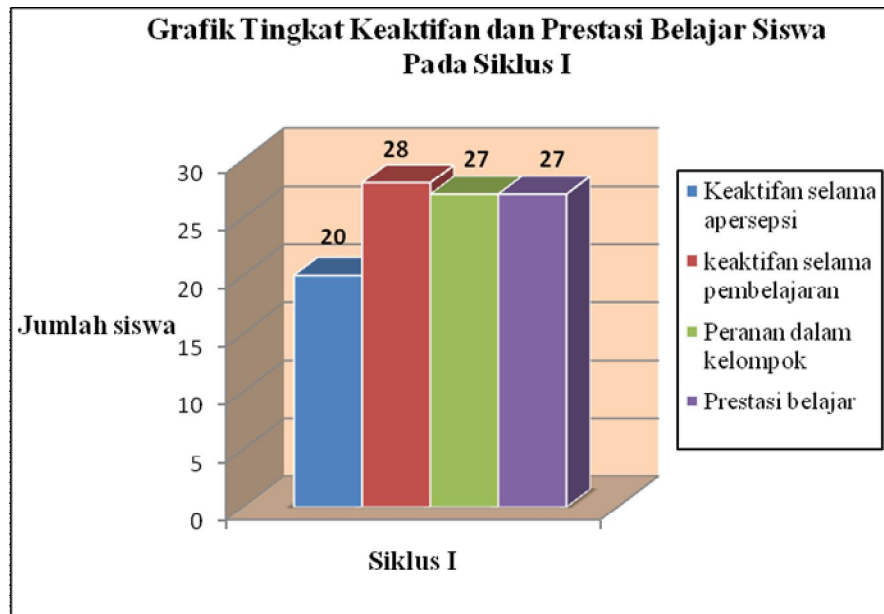
Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Sabtu 27 Maret 2010 guru memperkenalkan metode TGT dalam mempelajari kompetensi dasar laporan keuangan. Setelah itu guru membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dalam mid semester. Guru menyampaikan materi laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal dengan cukup jelas. Pertemuan kedua pada hari Selasa 30 Maret 2010 guru memberikan soal sebagai bahan untuk diskusi kelompok. Guru berkeliling untuk membantu siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Kemudian guru meminta kelompok sebagai perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusi. Pertemuan ketiga, Sabtu 3 April 2010 diisi dengan pelaksanaan *games tournament*. Pertemuan keempat pada hari Selasa 6 April 2010 dilaksanakan *post test* dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran akuntansi pada kelas XI IPS 4 diperoleh hasil tentang aktivitas siswa selama mengikuti pelajaran, antara lain:

- 1) Siswa yang aktif selama apersepsi sebesar 52,63 % siswa sedangkan 47,37% siswa tidak aktif. Hal ini disebabkan siswa belum terbiasa untuk aktif dalam mengikuti pelajaran akuntansi.
- 2) Siswa yang aktif selama proses pembelajaran sebesar 73,68% siswa dan 26,32% siswa lainnya kurang berkonsentrasi dalam menerima materi dan penjelasan dari guru.
- 3) Siswa yang berperan dalam kelompok sebesar 71,05% siswa dan 28,95% siswa lainnya kurang dalam bekerja secara kelompok. Mereka cenderung acuh dalam menyelesaikan tugas kelompok.

- 4) Prestasi siswa diukur dari hasil *post test* yang dikerjakan oleh siswa sebesar 75% siswa mendapat nilai diatas 65. Sedangkan 25% siswa masih mendapat nilai kurang dari 65.

Hasil dan interpretasi tersebut dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Tingkat Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus I , peneliti melakukan analisis sebagai berikut :

- 1) Kebaikan-kebaikan guru dalam pelaksanaan siklus I :
 - a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan baik.
 - b) Guru menanggapi pertanyaan siswa dengan baik.
- 2) Kebaikan-kebaikan siswa dalam pelaksanaan siklus I :
 - a) Siswa menanggapi dengan antusias metode TGT yang diterapkan dalam pelajaran akuntansi.
 - b) Siswa mulai aktif bertanya mengenai materi pelajaran selama proses pembelajaran.

3) Kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan siklus I :

- a) Guru belum terlalu menguasai secara maksimal metode TGT sehingga guru selalu bertanya kepada peneliti tentang cara pelaksanaan TGT.
- b) Perhatian guru terhadap kelompok belum maksimal, sehingga terdapat kelompok yang terabaikan oleh guru.

4) Kekurangan-kekurangan siswa dalam pelaksanaan siklus I :

- a) Siswa cenderung kurang berkonsentrasi dalam menerima pelajaran, hal ini terlihat dalam pemberian apresepsi sebagian siswa bersikap acuh terhadap penjelasan guru.
- b) Beberapa siswa kurang bekerja sama dalam kelompok, beberapa siswa terlihat mengerjakan tugas kelompok secara individual.
- c) Beberapa siswa merasa sungkan untuk bertanya kepada teman dalam satu kelompoknya.
- d) Siswa belum menguasai jalannya *games tournament*, hal ini disebabkan karena mereka baru pertama kali melakukan *games tournament*.

Tindakan refleksi yang dapat diambil berdasarkan hasil observasi tersebut adalah:

- 1) Guru harus lebih memahami tentang langkah-langkah pada pembelajaran dengan metode TGT sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 2) Guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. selain itu guru harus lebih memusatkan perhatian kepada semua kelompok, sehingga semua kelompok dapat memahami materi maupun tugas yang diberikan oleh guru.

2. Siklus II

Penerapan pembelajaran akuntansi dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan tindakan dilakukan pada hari Senin, 12 April 2010 di SMA Negeri 2 Surakarta. Peneliti bersama dengan guru mata pelajaran akuntansi mendiskusikan tentang rancangan tindakan yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian siklus II berlangsung pada 13, 20, 24 April dan 1 Mei 2010. Tahap perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut :

1) Penyusunan skenario pembelajaran akuntansi dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi pelajaran menyusun laporan neraca, terdiri dari empat pertemuan, antara lain:

a) Pertemuan pertama

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka, mengabsen siswa dan menjelaskan keterkaitan materi yang akan dibahas dengan materi sebelumnya.

(2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan membagi siswa ke dalam sembilan kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan prestasi akademik yang berbeda, kemudian guru menyampaikan materi laporan neraca secara garis besar. Guru memberikan soal sebagai bahan diskusi siswa. Guru memberikan pertanyaan pada beberapa kelompok.

(3) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pelajaran serta menginformasikan tentang diskusi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

b) Pertemuan kedua

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka, mengabsen siswa, serta mereview materi yang telah disampaikan pada pertemuan yang lalu.

(2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan meminta siswa bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk sebelumnya, kemudian guru memberikan soal latihan sebagai bahan untuk diskusi kelompok. Guru memastikan semua anggota kelompok bekerja sama dengan kelompoknya. Setelah itu guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi.

(3) Kegiatan akhir

Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan *games tournament* pada pertemuan berikutnya.

c) Pertemuan ketiga

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka dan mengabsen siswa.

(2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan membagi siswa ke dalam 12 meja turnamen yang telah disiapkan. Tiap meja turnamen terdiri dari 3-4 siswa dari kelompok yang berbeda, sesuai dengan tingkat prestasinya. Guru memberikan kartu-kartu bernomor, kartu soal, kartu jawaban dan lembar untuk menghitung poin ke semua meja turnamen. Siswa melakukan *games* dengan menjawab soal yang telah dibagikan. Salah satu siswa pada meja turnamen bertindak sebagai pembaca soal dan yang lain sebagai penantang untuk menjawab soal. Guru meminta siswa menghitung poin yang dikumpulkan oleh tiap-

tiap siswa ke dalam lembar poin yang telah diberikan. Guru menggeser pemain (siswa) sesuai dengan poin yang diperoleh. Guru meminta siswa mengumpulkan lembar untuk menghitung poin untuk diakumulasikan ke dalam nilai kelompok.

(3) Kegiatan akhir

Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan test dengan materi laporan neraca yang diselenggarakan pada pertemuan berikutnya.

d) Pertemuan keempat

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan salam pembuka dan mengabsen siswa.

(2) Kegiatan inti

Guru memberikan soal evaluasi berupa *post test* untuk siklus kedua, berdasarkan materi yang telah disampaikan pada pertemuan yang lalu.

(3) Kegiatan akhir

Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memiliki poin tertinggi.

2) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi laporan neraca dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

3) Penyusunan instrument penelitian yang terdiri dari test dan non test. Instrument test terdiri dari test individu berupa *post test*. Instrument non test terdiri dari lembar observasi siswa yang digunakan untuk

mengamati keaktifan siswa, serta lembar observasi guru yang digunakan untuk mengamati guru dalam proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari 4 pertemuan dengan durasi waktu 6 x 45 menit sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Penelitian dilakukan pada tanggal 13, 20, 24 April dan 1 Mei 2010 di perpustakaan dan ruang kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Urutan pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan pertama (Selasa, 13 April 2010)

Pada pertemuan pertama guru membuka pelajaran dengan salam pembuka dilanjutkan dengan mengabsen siswa, semua siswa hadir. Setelah mengabsen siswa guru menjelaskan keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.

Kegiatan inti dilakukan guru dengan membagi 9 kelompok yang heterogen kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan materi laporan neraca secara garis besar. Guru memberikan tugas kelompok sebagai bahan diskusi. Guru memberikan pertanyaan kepada beberapa kelompok.

Setelah kegiatan inti selesai guru memberikan informasi tentang diskusi yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

2) Pertemuan kedua (Selasa, 20 April 2010)

Guru mengabsen siswa sebelum memulai pelajaran, siswa yang tidak hadir adalah Rezza Risandy. Guru mereview materi yang telah disampaikan sebelumnya, beberapa anak sangat antusias dalam menanggapi guru dalam mereview materi.

Guru menempatkan siswa pada kelompok yang telah dibentuk sebelumnya dan memberikan soal sebagai bahan diskusi. Guru memantau siswa dalam mengerjakan tugas kelompok dan memastikan tiap anggota kelompok memberikan peran terhadap tugas tersebut.

Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, semua kelompok berpartisipasi dalam menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

Guru memberikan informasi tentang pelaksanaan *games tournament* pada pertemuan selanjutnya.

3) Pertemuan ketiga (Sabtu, 24 April 2010)

Pada awal kegiatan guru memberikan salam pembuka dan mengabsen siswa, semua siswa hadir.

Guru membagi siswa ke dalam 12 meja turnamen, tiap meja turnamen terdapat 3-4 siswa dengan kemampuan akademik yang sama dari kelompok yang berbeda-beda. Guru menjelaskan tentang cara memainkan *games* dan mencatat poin yang diperoleh tiap-tiap siswa.

Guru memberikan tanda untuk memulai *games* dengan mengatakan "mulai" dan memberikan tanda sebagai akhir dari *games* dengan mengatakan "waktu habis". Kemudian guru meminta siswa menjumlahkan poin-poin yang didapat tiap siswa dan memberikan tanda untuk siswa yang mendapat nilai tertinggi dan terendah dalam tiap-tiap meja turnamen. Kemudian guru memberikan perintah agar tiap siswa yang memiliki nilai tertinggi bergeser ke meja turnamen yang berada didepannya, dan siswa dengan nilai terendah bergeser ke meja turnamen yang berada di belakangnya. Setelah itu guru memberikan tanda untuk memulai kembali *games*. Sebagian besar siswa sangat antusias dalam *games tournament*.

Pada akhir pelajaran guru memberikan tanda untuk mengakhiri *games* dan meminta siswa untuk mengumpulkan lembar poin yang telah mereka isi, serta menginformasikan jalannya *post test*.

4) Pertemuan keempat (Sabtu, 1 Mei 2010)

Sebelum memulai test guru mengabsen siswa, terdapat satu siswa yang tidak masuk yaitu Bachtiar.

Guru membagikan soal test kepada setiap siswa. Soal terdiri dari dua tipe yaitu soal A dan B. Test berlangsung selama 60 menit. Guru mengamati jalannya test dengan baik.

Guru meminta siswa untuk mengumpulkan pekerjaan mereka, serta guru memberikan penghargaan kepada kelompok 1 atas poin tertinggi yang telah diperoleh.

3) Observasi Tindakan Siklus II

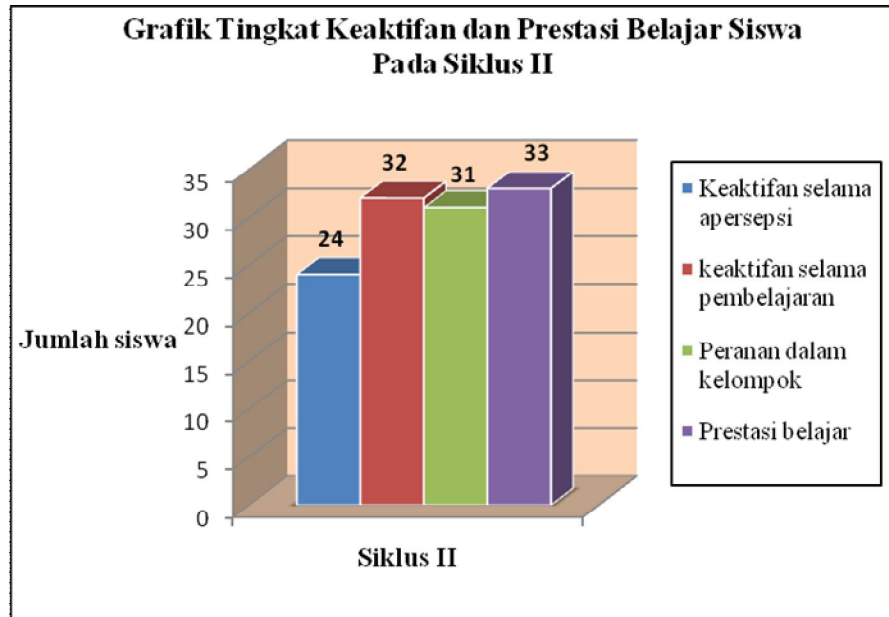
Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa 13 April 2010 guru membagi siswa ke dalam kelompok, kemudian menyampaikan materi laporan neraca secara garis besar serta memberikan soal sebagai bahan diskusi. Pertemuan kedua pada hari Selasa 20 April 2010 guru memberikan soal sebagai bahan untuk diskusi kelompok. Guru berkeliling untuk membantu siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Kemudian guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan semua kelompok menanggapi. Pertemuan ketiga, Sabtu 24 April 2010 diisi dengan pelaksanaan games tournament. Pertemuan keempat pada hari Sabtu 1 Mei 2010 dilaksanakan *post test* dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan terdapat proses pembelajaran akuntansi pada kelas XI IPS 4 diperoleh hasil tentang aktivitas Siswa selama mengikuti pelajaran akuntansi pada siklus II, antara lain:

- 1) Siswa yang aktif selama apersepsi sebesar 63,16 % siswa sedangkan 36,84% siswa kurang siap dalam menerima materi pelajaran.
- 2) Siswa yang aktif selama proses pembelajaran sebesar 84,21% siswa dan 15,79% siswa lainnya kurang berkonsentrasi dalam menerima materi dan penjelasan dari guru.
- 3) Siswa yang berperan dalam kelompok sebesar 81,59% siswa dan 18,41% siswa lainnya kurang dalam bekerja secara kelompok.

- 4) Prestasi siswa diukur dari hasil post test yang dikerjakan oleh siswa sebesar 89,19% siswa mendapat nilai diatas 65. Sedangkan 10,81% siswa masih mendapat nilai kurang dari 65.

Hasil dan interpretasi tersebut dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Tingkat Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus II

4) Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus II, peneliti melakukan analisis sebagai berikut :

- 1) Kebaikan-kebaikan guru dalam pelaksanaan siklus II :
 - a) Guru dapat mengelola kelompok dengan baik.
 - b) Guru mulai terbiasa dengan metode TGT.
- 2) Kebaikan-kebaikan siswa dalam pelaksanaan siklus II :
 - a) Kekompakan siswa dalam kelompok mulai terbentuk.
 - b) Prestasi belajar siswa meningkat.
 - c) Siswa terbiasa dan antusias dengan metode TGT.
- 3) Kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan siklus II :
 - a) Guru masih belum maksimal dalam menggunakan metode TGT.

- b) Guru kurang memberikan perhatian kepada siswa yang kesulitan dalam memahami materi.
- 4) Kekurangan-kekurangan siswa dalam pelaksanaan siklus II :
 - a) Siswa masih cenderung kurang siap dalam menerima materi pelajaran.
 - b) Masih terdapat beberapa siswa yang acuh dalam mengerjakan tugas kelompok, antara lain Indra dan Khevin.

Tindakan refleksi yang dapat diambil berdasarkan hasil observasi tersebut adalah:

- 1) Guru hendaknya memahami dengan baik langkah-langkah pembelajaran dengan metode TGT.
- 2) Guru hendaknya menggunakan taktik/gaya mengajar yang lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

D. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta terdiri dalam dua siklus penelitian. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu : (1) tahap perencanaan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi tindakan/pengamatan dan (4) tahap analisis dan refleksi tindakan. Deskripsi tentang hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut :

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survei/observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XI IPS 4, yaitu prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi rendah dan siswa cenderung pasif dalam menerima materi pelajaran akuntansi. Hal ini terjadi karena guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan proses pembelajaran kurang berjalan efektif. Oleh karena itu, guru dan peneliti mengadakan diskusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

dipilih sebagai solusi untuk masalah tersebut. Alasan pemilihan metode TGT adalah karena siswa lebih paham ketika temannya menjelaskan materi, sehingga pembelajaran kelompok dan melakukan *games tournament* diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa.

Tahap selanjutnya setelah pemilihan metode yang sesuai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ditentukan adalah dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus I. Materi untuk siklus I adalah laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal. Guru menjelaskan materi laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal dengan baik, setelah itu guru memberikan soal sebagai bahan diskusi dan *post test* sebagai evaluasi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Apek yang dinilai	Jumlah siswa	Prosentase (%)
1	Keaktifan siswa selama apersepsi	20	52,63
2	Keaktifan siswa selama pembelajaran	28	73,68
3	Peran siswa dalam kelompok	27	71,05
4	Prestasi belajar (KKM 65)	27	75,00*)

*) $27/36 \times 100\%$, karena dua siswa tidak masuk

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa keaktifan siswa selama apersepsi masih rendah, yaitu sebesar 52,63% yang berada dibawah tingkat indikator ketercapaian 60%. Hal ini disebabkan bahwa siswa belum terbiasa untuk menanggapi pertanyaan guru tentang *review* materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Perolehan hasil 52,63% pada indikator keaktifan siswa selama apersepsi diperoleh dari hasil rata-rata apersepsi selama dua pertemuan pada siklus I, yaitu pada pertemuan pertama dan kedua.

Keaktifan siswa selama pembelajaran pada siklus I diperoleh hasil sebesar 73,68%, hasil ini dihitung dari rata-rata keaktifan siswa selama guru menyampaikan materi serta keaktifan siswa pada saat pelaksanaan *games tournament*. Keaktifan siswa pada siklus I ini telah menunjukkan hasil diatas tingkat indikator ketercapaian yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 70%. Hal ini menunjukan

bahwa siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada indikator peran/keaktifan siswa dalam kelompok diperoleh hasil 71,05%, hasil tersebut dihitung dari banyaknya siswa yang aktif dalam kelompok selama diskusi dan presentasi kelompok. Sedangkan prestasi siswa pada siklus I telah mencapai 75% sesuai dengan tingkat ketercapaian indikator yang telah ditetapkan 75%, prestasi belajar siswa dihitung berdasarkan banyaknya siswa yang telah mencapai batas ketuntasan 65. Hasil ini dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mengikuti *post test* yaitu 36 siswa.

Pelaksanaan penelitian pada siklus I terdapat dua masalah yang timbul yaitu masih rendahnya tingkat keaktifan siswa selama apersepsi yaitu 52,63% serta guru dan siswa belum terbiasa dengan metode TGT maka dilaksanakan siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II tidak begitu banyak perubahan yang terjadi dalam langkah-langkah pembelajaran. Perbedaan dalam siklus II ini adalah pada pertemuan pertama materi yang dibahas adalah laporan neraca, serta proses pembelajaran pada pertemuan pertama dilakukan diskusi secara kelompok. Hal ini berbeda dengan siklus sebelumnya dimana pada siklus I materi yang dibahas adalah laporan laba/rugi dan laporan perubahan modal, serta pertemuan pertama pada siklus I guru menyampaikan materi dengan ceramah. Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Apek yang dinilai	Jumlah siswa	Prosentase (%)
1	Keaktifan siswa selama apersepsi	24	63,16
2	Keaktifan siswa selama pembelajaran	32	84,21
3	Peran siswa dalam kelompok	31	81,59
4	Prestasi belajar (KKM 65)	33	89,19*)

**) $33/37 \times 100\%$, karena satu siswa tidak masuk

Perhitungan terhadap hasil yang diperoleh pada siklus II sama seperti cara yang digunakan untuk menghitung hasil perolehan pada siklus I. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa keaktifan siswa selama persepsi adalah 63,16%, hasil tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa selama

apersepsi telah berada diatas indikator ketercapaian sebesar 60%. Hal ini disebabkan siswa mulai aktif dalam menanggapi review materi yang disampaikan guru. Keaktifan siswa selama pembelajaran sebesar 84,21%, hal ini disebabkan karena siswa mulai menikmati pembelajaran dengan metode TGT.

Banyaknya siswa yang kompak dalam kelompoknya menyebabkan keaktifan/peran siswa dalam kelompok menunjukkan tingkat 81,59%, sedangkan prestasi belajar siswa sebesar 89,59%. Hasil prestasi belajar siswa dihitung dari banyaknya siswa yang mengikuti *post test* sejumlah 37 siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan prestasi belajar pada siklus I dan siklus II, serta peningkatan keaktifan siswa selama siklus I dan siklus II berlangsung. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

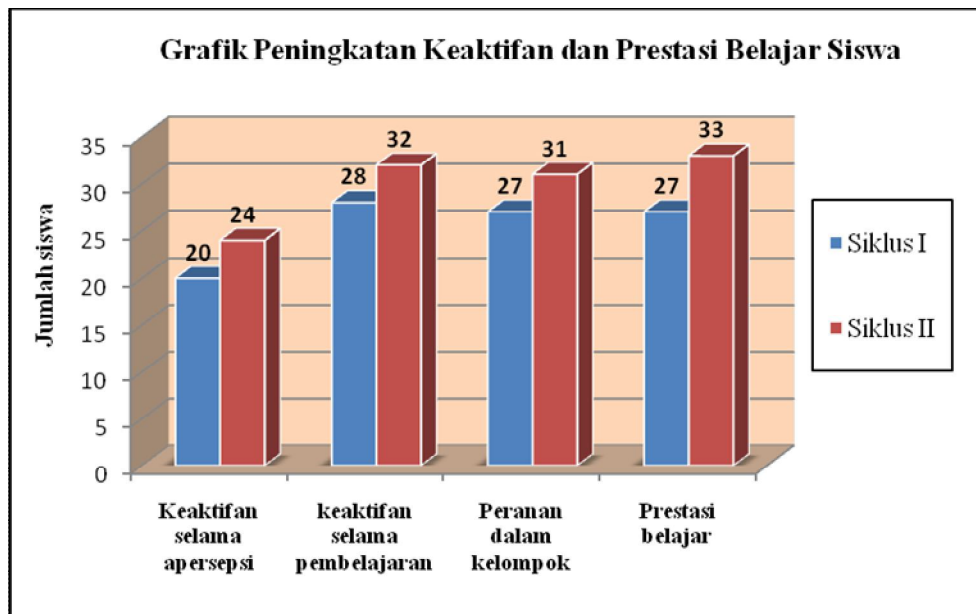
Tabel 9. Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa

No	Aspek yang dinilai	Siklus	Jumlah siswa	(%)	Peningkatan
1	Keaktifan siswa selama apersepsi	I	20	52,63	10,53%
		II	24	63,16	
2	Keaktifan siswa selama pembelajaran	I	28	73,68	10,53%
		II	32	84,21	
3	Peran siswa dalam kelompok	I	27	71,05	10,54%
		II	31	81,59	
4	Prestasi Belajar (KKM 65)	I	27	75,00*)	14,19%
		II	33	89,19**)	

*) $27/36 \times 100\%$, karena dua siswa tidak masuk

**) $33/37 \times 100\%$, karena satu siswa tidak masuk

Peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa dapat juga terlihat dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 5. Grafik Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa

Tabel dan grafik diatas merupakan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I dan siklus II. Secara umum prestasi dan keaktifan siswa mengalami peningkatan, baik keaktifan siswa selama apersepsi, keaktifan selama pembelajaran serta keaktifan dalam kelompok. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode TGT efektif dalam meningkatkan prestasi serta keaktifan siswa. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan dari siklus I dan siklus II, antara lain sebagai berikut :

1. Hasil pengamatan keaktifan siswa selama apersepsi pada siklus I sebesar 52,63% dan siklus II sebesar 63,16%. Terjadi peningkatan sebesar 10,53%.
2. Hasil pengamatan keaktifan siswa selama pembelajaran pada siklus I sebesar 73,68% dan siklus II sebesar 84,21%. Terjadi peningkatan sebesar 10,53%.
3. Hasil pengamatan terhadap keaktifan/peran siswa dalam kelompok pada siklus I sebesar 71,05% dan siklus II sebesar 81,59%. Terjadi peningkatan sebesar 10,54%.
4. Prestasi belajar yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 75% dari 36 siswa yang hadir, dan ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 89,19% dari 37 siswa yang hadir. Sehingga prestasi belajar siswa meningkat sebesar 14,19%.

Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu, siswa mulai menikmati pembelajaran dengan metode TGT, siswa mampu bekerja sama dengan kelompok dengan baik serta siswa mampu mempresentasikan dan menanggapi hasil diskusi dengan baik.

Berdasarkan hasil tersebut metode *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Hal ini ditandai oleh tingkat prestasi belajar siswa pada siklus I telah mencapai 75% (KKM 65) sesuai dengan indikator pembelajaran yang efektif, kemudian prestasi belajar siswa meningkat pada siklus II sebesar 89,19%. Selain itu guru dapat meningkatkan kinerjanya dalam melaksanakan tugasnya dengan melaksanakan pembelajaran secara efektif yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu : (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi tindakan, dan (4) refleksi tindakan.

Simpulan hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta tahun ajaran 2009/2010. Keefektifan ini terbukti dari peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 14,19%, peningkatan ini dihitung dari ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 75% dan ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 89,19%. Selain itu, metode TGT juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi, antara lain :

5. Keaktifan siswa selama apresepasi pada siklus I sebesar 52,63% dan siklus II sebesar 63,16%. Terjadi peningkatan sebesar 10,53%.
6. Keaktifan siswa selama pembelajaran pada siklus I sebesar 73,68% dan siklus II sebesar 84,21%. Terjadi peningkatan sebesar 10,53%.
7. Keaktifan/peran siswa dalam kelompok pada siklus I sebesar 71,05% dan siklus II sebesar 81,59%. Terjadi peningkatan sebesar 10,54%.

Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran yaitu, prestasi belajar siswa dapat meningkat serta siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran akuntansi, hal ini disebabkan karena terdapat *games tournament* yang dilakukan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian beserta pembahasan dan simpulan yang telah dikemukakan tersebut maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implikasi Teoretis

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar antara lain (Soemanto, 2006: 113-121), faktor stimuli belajar, faktor metode belajar dan faktor individual. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor guru dan siswa. Faktor-faktor tersebut merupakan faktor utama yang sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses pembelajaran, sehingga diupayakan faktor-faktor tersebut dapat bekerja sama dengan baik. Faktor pemilihan metode yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa yang diukur dengan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan kemampuan guru yang baik dalam menggunakan metode pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan secara kondusif dan efektif yang nantinya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2009: 165). Metode pembelajaran TGT ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi kedalam satu kelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan siswa berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam suatu kelas sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang diperoleh siswa serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan gambaran secara jelas bahwa melalui penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan prestasi belajar

siswa pada mata pelajaran akuntansi. Bagi guru bidang studi akuntansi, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Disamping itu dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran akuntansi dan membuat siswa antusias selama pelajaran karena pembelajaran dikemas secara menarik dan menyenangkan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II memberikan gambaran bahwa masih terdapat kekurangan/kelemahan yang terjadi selama pemberian tindakan. Akan tetapi kekurangan/kelemahan dapat diminimalisir pada siklus II. Berdasarkan pemberian tindakan tersebut diperoleh hasil bahwa terjadi efektifitas metode pembelajaran tipe TGT terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

C. Saran

Berkaitan dengan simpulan di atas, maka peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Guru harus berani untuk mengadakan variasi dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa terhindar dari kejenuhan saat proses pembelajaran dilaksanakan.
2. Selain itu guru harus memberikan motivasi kepada siswa, sehingga siswa merasa butuh untuk mempelajari materi yang disampaikan.
3. Guru harus selalu memberikan stimulus yang lebih inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
4. Bagi guru yang belum pernah menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menerapkan metode tersebut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan keaktifan siswa.
5. Penelitian tindakan kelas ini seharusnya menjadi suatu acuan bagi guru mata pelajaran akuntansi maupun mata pelajaran lain untuk menerapkan PTK dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT dalam kelas yang diampunya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati. 1991. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Anita Lie. 2010. *Cooperative Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- C. Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Gino, Suwarni, Suripto, Maryanto dan Sutijan. 1996. *Belajar dan Pembelajaran I*. Surakarta : UNS Press.
- I Wayan Santyasa. 2007. *Metodologi penelitian Tindakan Kelas*. Makalah pada Workshop tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi Para Guru SMP 2 dan 5 Nusa Penida Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta.
- M. Ngalim Purwanto. 2000. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martinis Yamin. 2006. *Sertifikasi Profesi Keguruan Di Indonesia*. Jakarta : Gaung Persada Pess.
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1995. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinanta. 2003. *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgana. 1985. Efektivitas Pembelajaran. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. <http://agungprudent.wordpress.com/2009/06/18/efektifitas-pembelajaran/>. Diakses: 5 Februari 2010 pukul 19.17 WIB.
- Nurul Zuriah. 2006. *Metodologi Peneleitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Saifuddin Azwar. 2002. *Tes Prestasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.

- Soemarso S.R. 2004. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : LPPM UNS.
- Suharno, Sukardi, dkk. 1999. *Belajar dan Pembelajaran II*. Surakarta : LPPM UNS.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tirtarahardja, Umar, dan S.L. La Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Semarang: Aneka Ilmu.
- Wasty Soemanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wiji Suwarno. 2006. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.